

小学生のためのエデュテインメントソフトウェアの開発

Development of Edutainment Software for Schoolchildren

氏名
NAME

上杉 光輝 / Uesugi Mitsuki
 橋 亮輔 / Tachibana Ryosuke
 築田 俊一 / Chikuta Shunichi
 松井 美貴子 / Matsui Mikiko

桑垣 雄輔 / Kuwagaki Yusuke
 中里 公美 / Nakasato Kumi
 加藤 菜貴 / Kato Saki
 竹内 卓 / Takeuchi Suguru

永関 真千子 / Nagaseki Machiko
 速國 里沙 / Hayakuni Risa
 後藤 亮二 / Goto Ryoji
 石山 智香 / Ishiyama Chika

風間 翔 / Kazama Sho
 成田 麻美 / Narita Asami
 木澤 美沙 / Kizawa Misa

1 じっせんじゅんび

赤川小学校での実践に向けて

● 私たちが製作するソフトウェアの内容と目的などについて、5年生の担任である野村先生と話し合いを行った。そして、子供たちが飽きないような、楽しいだけではなく学ぶことの出来る授業設計を行い、実践を計3回行った。

2 じっせんないよう

3回の実践

● 本プロジェクトは、赤川小学校で3回実践を行った。

実践1回目



コンピュータと、インターネットの使い方及びインターネットを利用した調べ方を指導。またペンタブレットを用いて絵を描く練習をした。

実践2回目



ソフトウェアでペンタブレットの練習をした後調べ学習で調べた内容を絵にした。

実践3回目



実践2回目に描いた絵の発表会を行った。続いて、パズルを解く作業を行った。

3 じっせんけっか

私たちの目標の達成

● 実践1回目 結果 ●

児童達に私達の作成したソフトウェアを使用してもらうために、パソコンの各部の名称や基本操作を教えた。また、絵を描くために必要な情報をインターネットで検索してもらうため検索の仕方を教えた。実際に絵を描く時に使用するペンタブレットの操作の練習をした。

● 考察 ●

ディスプレイを「画面」と呼ぶ事が多かったため覚えられない子ども達もいた。キーボード、ダブルクリックは使用頻度が高いため、覚えやすかったと考える。ドラッグは名前を覚えている子どもは少ないが、動作は出来ていた。シャットダウンは動作の機会が少ないために不安が残る。

● 実践2回目 結果 ●

ソフトウェアでパズルになる絵をペンタブレットを使って描いた。絵に空白があるとパズルを解く時大変なので、児童達は空白が無くなる様協力して絵を描いていた。

● 実践3回目 結果 ●

描いた絵の発表会を行なうことで、どの班がどの絵を描いたかを認識し、各班の絵のコンセプトを理解した。各班が描いた絵のパズルを解き、それにより魔法のパズルが出てきたときに、歓声が上がった。今までの実践よりもお互いに声を掛け合いながら協力していた。

● 本プロジェクトの目的に関する結果について

「学びのかけらをプレゼントする」という目的が、この実践で達成されたのかという分析を現在行っている。実践では、各グループに1台設置したビデオによる記録、各グループをサポートした我々メンバーの記録、そして全体の様子の記録をとる事ができた。また今後、子ども達や担任の先生にインタビューを行う。それらを用いて今後、より確信のある結果を見出すと考えている。

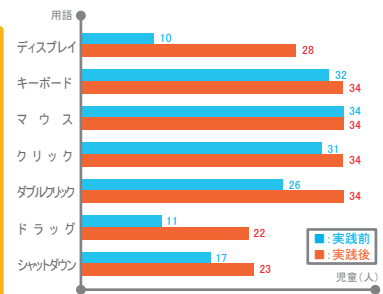


図1 パソコン用語の理解度 生徒総数34人

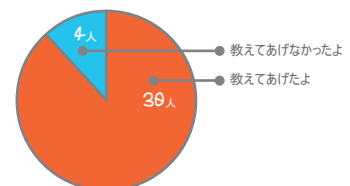


図2 パズルのピースがどこにはまるか教えあえたかな？